

HIKARI: E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya

Volume I, Nomor 2 Tahun 2014: Edisi Wisuda Maret 2014

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN *TENNIS VERBAL* TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS X-2 SMAN 2 LAMONGAN TAHUN AJARAN 2012-2013**Gigih Dwi Penggalih**

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email : untupakeh@gmail.com

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Metode permainan *tennis verbal* digunakan untuk mengatasi kesulitan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-2 SMAN 2 Lamongan yang bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan metode permainan *tennis verbal* terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan rancangan eksperimen murni (*true experimental design*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan sedangkan yang menjadi sampel adalah kelas X-9 sebagai kelas kontrol dan X-2 sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil t-test baik kelas kontrol (7,90) dan maupun pada kelas eksperimen (22,20) sama-sama lebih besar daripada nilai t-tabel (1,70). Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t-tes kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan *tennis verbal* lebih besar daripada nilai t-tes kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional.

Kata kunci : Metode permainan, *tennis verbal*, kosakata bahasa Jepang.

要旨

Tennis Verbal ゲームは SMAN 2 Lamongan の X-2 クラスの日本語の語彙習得力をたかめるためである。本研究の目的は *Tennis Verbal* ゲームどれ位日本語の語彙習得力にやくにたつかをということにある。本研究には 研究 kuantitatif で、定量的な研究で実験の *True Experimental Design* をした。Populasi は SMAN 2 LAMONGAN の X クラスで、Kontrol クラスは X-9 クラスで、Eksperimen クラスには X-2 クラスである。T-test で分かった結果に Kontrol クラスが 7,90 点、Eksperimen クラスが 22,20 点、t-tabel 点より成績が上がった。この点によってけっかは *Tennis Verbal* の方法を使って、t-test の Eksperimen クラスの点は Kontrol クラスの点より大きいになっている。

キーワード : ゲームの方法、*tennis verbal*, 日本語の語彙

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa asing diharapkan memiliki pemahaman, pengetahuan, dan komunikasi tentang bahasa asing tersebut. Belajar bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing yang diselenggarakan pada sekolah-sekolah di luar negeri, umumnya sasaran akhir yang diharapkan dalam kurikulum yang ditetapkan dalam negara yang bersangkutan, yakni untuk memberikan pengetahuan tentang Jepang melalui belajar bahasa Jepang (Muneo, 1988:43).

Tujuan pembelajaran bahasa Jepang adalah untuk memperoleh keterampilan berbahasa dan pengetahuan seputar bahasa Jepang meliputi pengetahuan tentang tata bahasa, kosakata, huruf kana dan kanji. Pada

umumnya tujuan belajar bahasa Jepang pada SMA (sekolah menengah atas) untuk mengetahui tentang Jepang, bukan untuk menggunakannya sebagai alat untuk berhubungan dengan orang-orang Jepang (Muneo, 1988:35).

Bahasa Jepang di SMA merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan, dalam mempelajari bahasa asing umumnya ditekankan 4 keterampilan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing khususnya pembelajar bahasa Jepang.

Hal yang menjadi dasar untuk dapat memahami bahasa asing adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kualitas dan kuantitas kosakata yang dikuasai

maka akan semakin memudahkan seseorang dalam berkomunikasi baik lisan maupun tertulis. Dalam bahasa Jepang istilah kosakata disebut dengan *goi*(語彙). *Goi* (語彙) adalah salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik ragam lisan maupun tulisan (sudjianto, 2009:97). Contoh : *watashi* 「わたし」 (saya), *anata* 「あなた」 (kamu/anda), *dare* 「だれ」 (siapa), *keikan* 「けいかん」 (polisi), *sensei* 「せんせい」 (guru), *seito* 「せいと」 (murid).

Asano Yuriko (dalam Sudjianto 2009:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* (語彙) yang memadai.

Untuk mencapai hasil yang optimal dalam penguasaan kosakata tersebut khususnya dalam bahasa Jepang, dibutuhkan metode yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran tersebut dalam hal penguasaan kosakata. Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Sedangkan metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh seorang guru (Suwarno, 2002:58).

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode permainan *tennis verbal* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang. Permainan *tennis verbal* adalah permainan yang dilakukan secara berpasangan dengan melakukan tanya jawab yang berupa kata atau frase yang berkaitan dengan topik secara bergantian, dengan menggunakan peraturan *tennis* (Ginnis, 2008:188). Dengan standar perhitungan angka 0 (nol), 15, 30, 40, game. Apabila terjadi skor imbang pada poin 40, maka dinyatakan *deuce* (jus) dan pemain berusaha merebut 2 poin berturut-turut untuk menang.

Alasan peneliti menggunakan permainan *tennis verbal* di karenakan mempunyai banyak kelebihan, anatara lain dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat memfokuskan perhatian pada topik yang sedang dibahas, dapat menghidupkan dan membuat pikiran kreatif bekerja, menyenangkan, dan dapat membantu menciptakan belajar yang kondusif. Permainan ini berfokus pada kemampuan masing-masing siswa. Elemen yang terdapat dalam permainan ini ialah kerja individu, berbicara, dan mendengarkan.

Pada saat melakukan permainan, pertama-tama peneliti bertindak sebagai guru meminta siswa untuk menghafal kata-kata bahasa Jepang yang telah ditentukan, misalnya kata ganti, kata pekerjaan, dan kata

benda selama 15 menit. Setelah waktu untuk menghafal habis, guru memberikan instruksi agar siswa duduk saling berhadapan berpasangan dan tidak boleh membuka buku atau catatan. Setelah itu guru menentukan sebuah topik misalnya pada *set* pertama yaitu tentang kata benda. Tiap pasangan melempar koin untuk melihat siapa yang menentukan “*serve*” pertama. *Server* mulai dengan mengucapkan sebuah kata dengan topik yang telah ditentukan, kemudian pasangannya segera menjawab, jika jawabannya benar dapat melakukan perlawanan dengan bertanya balik. Saat seorang siswa ragu, atau macet, atau mengulang kata yang diberikan oleh pemain lain, atau memberikan pertanyaan di luar topik, pasangannya mendapat nilai, *skoring* mengikuti aturan *tennis*. Dengan standar perhitungan angka 0 (nol), 15, 30, 40, game. Apabila terjadi skor imbang pada poin 40, maka dinyatakan *deuce* (jus) dan pemain berusaha merebut 2 poin berturut-turut untuk menang.

Kajian terdahulu yang menjadi dasar dari penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Rr. Ditya Arini Daniarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Sepak Bola Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMA Negeri 1 Taman Tahun 2010-2011”. Dalam penelitian tersebut siswa dituntut untuk bekerjasama dalam kelompok, sedangkan elemen yang terdapat dalam aktifitas tersebut ialah kerja kelompok, kerja individu, berbicara, mendengarkan, dan membaca.

Perbedaan pada penelitian terdahulu mengarah pada kemampuan bekerja secara berkelompok, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengarah dan berfokus pada kemampuan individu siswa dan juga contoh kata-kata bahasa Jepang yang digunakan berbeda.

Berdasarkan observasi di SMAN 2 Lamongan, pada kelas siswa X mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata. Hal itu di sebabkan karena pengajaran bahasa Jepang yang di terapkan di SMAN 2 Lamongan masih menggunakan metode yang konvensional yang berupa ceramah dan tanya jawab yang membosankan sehingga membuat siswa menjadi pasif di kelas.

Pengambilan sampel menggunakan metode *random sampling* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang melalui undian yang akhirnya terpilih adalah kelas X-9 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol, dan kelas X-2 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen.

Melalui metode permainan *tennis verbal* , di harapkan nantinya siswa dapat mencapai hasil belajar yaitu kemampuan kosakata yang baik dan benar, misalnya meningkatnya nilai yang diperoleh dalam pelajaran bahasa Jepang. Seberapa besar pengaruh tersebut peneliti melakukan eksperimen yaitu “pengaruh

penggunaan metode permainan *Tennis Verbal* terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas X-2 SMAN 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012-2013". Materi yang digunakan di ambil dari buku *Nihongo yasashii* (日本語やさしい) kelas X.

Dalam permainan *tennis verbal* siswa diminta untuk saling berpasangan, melakukan tanya jawab tentang kosakata bahasa Jepang dengan topik yang sudah ditentukan. Dalam permainan ini peraturan yang digunakan menggunakan peraturan *tennis*.

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu penelitian yang menggunakan prinsip dan kaidah-kaidah pada penelitian kuantitatif.

Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh penggunaan metode permainan *Tennis Verbal* terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas X-2 SMAN 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012-2013 ?

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan *Tennis Verbal* terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas X-2 SMAN 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012-2013.

METODE

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh penelitian mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto 2010:9).

Penelitian dilakukan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang ini merupakan *True Eksperimental Design* (eksperimen murni), karena penelitian ini memenuhi prosedur dan syarat eksperimen yang berkenaan dengan pengontrolan variabel, kelompok kontrol, pemberian perlakuan, serta pengujian hasil. Pengujian hasil dilakukan melalui pendekatan kuantitatif menggunakan *t-test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau hubungan sebab akibat antar variabel bebas dan variabel terikat yang diambil dari dua kelompok sampel yang mewakili populasi. Dua kelompok tersebut adalah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Lamongan tahun ajaran 2012-2013. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-2 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-9 yang berjumlah 32 sebagai kelas kontrol.

Dalam pengambilan sample menggunakan metode *random sampling*.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang berupa :

1. Tes

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengukur pengaruh besar tidaknya penggunaan metode permainan *tennis verbal* terhadap kemampuan penguasaan kosata bahasa Jepang di SMA. Penelitian ini menggunakan tes dengan jawaban singkat, mencocokkan dan juga memilih jawaban yang telah disediakan, di karenakan tes tersebut cocok untuk digunakan kepada pemula pembelajar bahasa Jepang.

a. *Pre test*

Pre test dilakukan pada awal pertemuan yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana penguasaan siswa pada materi yang telah diajarkan oleh guru dalam hal ini kosakata bahasa Jepang. Setelah itu di bandingkan dengan nilai hasil *post test*.

b. *Post test*

Post test diberikan kepada siswa setelah mendapat materi pengajaran yaitu kosakata bahasa Jepang, dan dilakukan pada akhir pengajaran. *Post test* dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemampuan siswa dalam menangkap materi yang telah diberikan.

Pelaksanaan tes disesuaikan dengan desain penelitian eksperimen murni (*True experimental design*) yaitu *pre test* (tes awal) dan *post test* (tes akhir), yaitu pelaksanaan tes dilakukan sebanyak dua kali pada saat sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Dengan rincian *pre test* dilaksanakan dua kali yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Lalu *post test* dilaksanakan dua kali pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan.

2. Lembar Pengamatan/Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan siswa dan guru di kelas kontrol dan eksperimen, adapun isi lembar pengamatan tentang tingkah laku guru dan siswa di dalam kelas.

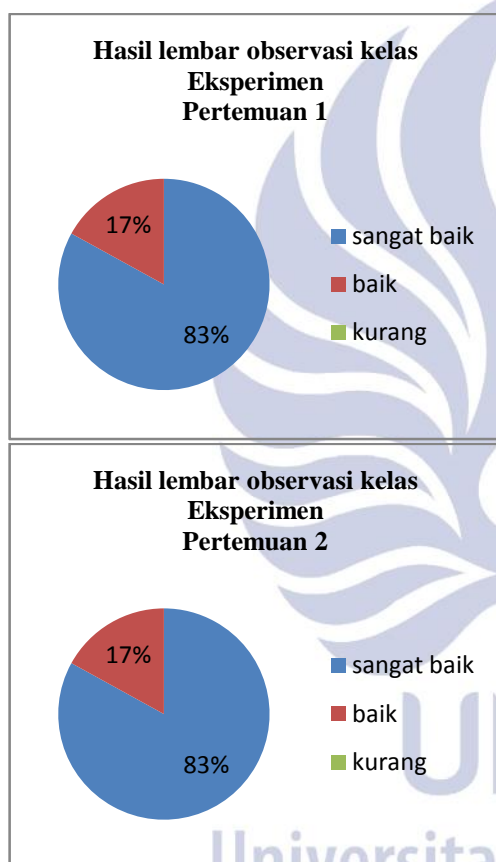
Data berupa hasil tes dari kelas kontrol dan eksperimen dinilai dengan menggunakan rumus *t-test* untuk sampel random bebas, sehingga perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui. Adapun cara untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen ialah dengan cara :

1. Menentukan *testing signifikasi* Kelas Kontrol dan eksperimen.
2. Menghitung *testing signifikasi* perbandingan kelas kontrol dan eksperimen.

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas X-2 sebagai kelas eksperimen menggunakan metode permainan *tennis verbal* dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama siswa berlatih permainan *tennis verbal*.

Pada pertemuan kedua siswa melakukan pembelajaran dengan metode permainan *tennis verbal*. Siswa lebih antusias jika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, hal ini membuat siswa lebih aktif dan cenderung tidak jenuh.

Pembelajaran pada kelas eksperimen digambarkan melalui lembar observasi yang telah dilakukan oleh guru bahasa Jepang SMAN 2 Lamongan. Hasil Lembar observasi disajikan dalam diagram sebagai berikut:



berdasarkan lembar observasi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa permainan *tennis verbal* sangat baik digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang jika dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yaitu ceramah.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan analisis data tes penguasaan kosakata kelas kontrol diperoleh hasil *t-test* kelas kontrol (7,90) lebih besar dari *t-tabel* (1,70). Hasil analisis data tes penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen diperoleh hasil bahwa nilai *t-test* kelas

eksperimen (22,20) lebih besar daripada nilai *t-tabel* (1,70) yang berarti terbukti ada perbedaan yang signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen.

Berdasarkan *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Namun, hasil kelas eksperimen (22,20) lebih tinggi daripada hasil kelas kontrol (7,90). Dengan demikian H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan *tennis verbal* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen lebih baik daripada metode konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan perbedaan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $1,67 < 2,39 < 9,79$ atau $9,79 > 2,39 > 1,67$. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan *tennis verbal* mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-2 SMAN 2 Lamongan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *tennis verbal* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Jepang khususnya penguasaan kosakata siswa kelas X-2 SMA Negeri 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012/2013.

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis data *pre test* dan *post test* kelas kontrol pada halaman diperoleh hasil *t-test* kelas kontrol (7,90) lebih besar dari nilai *t-tabel* (1,70),
2. Berdasarkan hasil analisis data *pre test* dan *post test* kelas kontrol pada halaman diperoleh hasil *t-test* kelas eksperimen (22,20) lebih besar dari nilai *t-tabel* (1,70),
3. Secara signifikan data hasil penelitian, terbukti ada perbedaan yang signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, H_0 ditolak sedangkan H_a diterima dan dapat diartikan penggunaan metode permainan *tennis verbal* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen lebih baik daripada menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Metode permainan *tennis verbal* dapat dikembangkan dengan sistem kompetisi agar lebih memacu motivasi siswa.
2. Metode permainan *tennis verbal* pada penelitian ini hanya sebatas penguasaan kosakata bahasa Jepang, dan dapat di kembangkan lagi kedalam pola kalimat.
3. Permainan *tennis verbal* dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian pada topik yang sedang dibahas di awal pelajaran, khususnya setelah istirahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka cipta.
- Daniarta, Rr.Ditya Arini.2011. *Pengaruh penggunaan Metode permainan Sepak Bola Verbal terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 1 Taman Tahun Pelajaran 2010-2011*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya :JPBJ FBS UNESA
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & taktik mengajar*. Jakarta : PT. Indeks.
- Muneo, Kimura.1988. *Dasar- Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. Tokyo: The Japan Foundation
- Sudjana, nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Sinar Baru ALGESINDO.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Suwarno. 2002. *Proses BelajarMengajar di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suyatno. 2009. *Menjelajah pembelajaran inovatif*. Sidoarjo : Masmedia Buana Pusaka.
- Tim penyusun. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi dan Penilaian Skripsi*. Surabaya :UNESA
- Yuana, Cuk. 2012. *Nihongo Yasashii(日本語やさしい) SMA kelas X*. Surabaya : Yudhistira

UNESA
Universitas Negeri Surabaya